

Nachhaltigkeit, weitestmöglicher Verzicht auf Plastik, ja sogar Kompensation des durch Produktion und Versand entstandenen CO2 durch Unterstützung eines Wiederaufforstungsprojekts in Myanmar: Das sind die Werte des jungen Verlags aus der Schweiz, dessen Spiele sich auch thematisch mit Natur, den Lebensräumen und natürlich den Menschen und deren Los beschäftigen, wie hier in den peruanisch-bolivianischen Anden:

P'ACHAKUNA von S. Kraft & M. Vogel, für 2 Säumer in den Anden (Treeceratops) SCHWARZE LAMAS KLETTERN NUR ÜBER BERGE, WEISSE BLEIBEN IM TAL!

Als Händler in den Anden, die ähnlich der Säumer in den Alpen mit Waren auf Lasttieren die entlegenen, schwer zugänglichen Dörfer mit bunten Textilien, was in Quechua, der Sprache der Anden mit P'Achakuna bezeichnet wird, versorgen, ist es unser Ziel, als Erster alle sieben Stofffarben ausgeliefert zu haben – bunte Kleidung gefällt!

Nach dem doch etwas mühsamen Aufbau starten beide Spieler mit einem Lama, das eine schwarz, das andere weiß, in der mittig positionierten „weißen“ Stadt. Weiß? Ja, die Häuser sind weiß, was uns zeigt, in welcher Stofffarbe die Lama- und Alpakawolle in diesem Dorf hergestellt wird. Dementsprechend ausgerüstet mit Yuraq Millma (Quechua: weiße Wolle) starten wir los, mit dem Ziel, diese zu verkaufen. Wo am besten, das zeigen uns die Nachfrage-Banner der übrigen sechs Städte, die an den Eckpunkten des hexagonalen, aus 54 kleineren Hex-Feldern zusammengesetzten Spielfeldes liegen. Doch weiß ist (leider) anfangs nicht dabei, weshalb wir zunächst mal Ware tauschen müssen. Eigentlich verschenken wir die weiße, bekommen im Gegenzug aber eine der Dorf-Farbe entsprechende. Clever, wer sich nicht erst dann darüber Gedanken gemacht hat, ob diese nachgefragt wird, wo und wie stark. Stark nachge-



fragte Farb-Wolle bringt nämlich einen Bonus-Wollballen, der einen Lama-Kauf teilfinanzieren könnte, das als zusätzliche Transport-Option parallel eingesetzt würde. Alternativ könnte dieser bei der Bewegung helfen, die entweder nur über die Berge oder nur durch die Täler möglich und mit einem zwar nicht

sehr realistischen, dafür aber spielerisch spannenden Mechanismus umgesetzt ist. Jedes der Hex-Felder teilt sich in einen Berg- und Tal-Teil. Material-technisch grundsätzlich nicht schlecht, aber enorm aufwändig beim Erst-Aufbau (jedes Berg-Teil (54) muss mit Doppelklebeband auf das passende Tal-Teil geklebt werden) gelöst. Einmal pro Zug bzw. ein weiteres Mal gegen zwei Wollballen darf ein solches gedreht werden, keines jedoch, das soeben bewegt wurde - gut für Planung und Spielfluss. So entstehen sich immer wieder verändernde Transportrouten, deren cleverer Aufbau und Nutzung entscheidend für



FAZIT ▶ 8+1*-1**

Thomas Baredar

P'Achakuna ist ein durchaus tüfteliges, langsam anlaufendes Logistik- und Transportspiel für zwei ab Teenager-Alter, das nicht ganz so leicht von der Hand geht und in dem man zunächst mehr auf sich schaut, ehe man (in späteren Partien) dem Gegenüber dazwischen pfuscht. Etwas Sami (Quechua: Glück) beim Ziehen der Nachfrageplättchen gehört dazu – auch für Hardcore Taktikspiel-Spieler ein Thema! * Design ** (sehr)aufwändiger (Erst-) Aufbau

den Spielerfolg ist, ... oder deren Boykott – man will's ja dem anderen nicht zu simpel machen!

ABSPECKEN (Biwo Spiele) ... KANN JEDER

Mit identer Ausgangslage, sechs verschiedenfarbigen Kartenstapeln mit je vier Karten, ausgestattet, versuchen wir abzuspecken, d.h. man nimmt beliebige fünf Karten in die Hand und versucht diese abzulegen und zwar entsprechend des Würfel-ergebnisses, das für alle gilt. Z. B.: Roter Farbwürfel: Keine roten Karten abwerfen. Zahlenwürfel „3“ und „5“: es dürfen entweder eine 3 oder eine 5 oder aber beliebig viele mit einem Gesamtwert von „8“ abgelegt werden.



Simpel, oder? Ärgerlich, wenn trotzdem nichts geht, denn dann „erbt“ man eine Handkarte eines Gegners – von wem, darf man sich aussuchen. Danach wird auf fünf bzw. auf sechs aufgefüllt. Aber was nehme ich? Ein, zwei hohe sollten dabei sein oder doch vielleicht gleich alle „niedrigen“ – ein wiederkehrendes Dilemma! Wer zuerst seine Karten los ist, gewinnt die Runde, während die anderen entsprechend der Werte der Restkarten Minuspunkte schreiben. Werden 33 über-



schriften, endet der Ablege-Spaß, den der Minuspunkte-Minimalist gewinnt! Als Variante für Zocker ist zudem „Das Schweinchen“, ein Zusatzwürfel, mit an Bord, der für weitere Möglichkeiten, Risiken und für „Beglückung“ bei den Mitspielern sorgt – nette Sache!

▶ *Abspecken* ist ein zugängliches, parallel gespieltes Ablege-Kartenspiel mit Witz und Cleverness für alle ab Vorschulalter. Flott gespielt, farbenfroh und ein Schweinchen-Würfel ... natürlich in rosa!